

PROGRAMA DE DOCTORADO

Teoría y Práctica del Proyecto

Departamento de Proyectos Arquitectónicos

CURSO DPA E.T.S.A.
2008 2009 MADRID

DARÍO I. GAZAPO DE AGUILERA / FRANCISCO ARQUÉS SOLER / JOSE BALLESTEROS RAGA / CONCHA LAPAYESE LUQUE / LUIS ANTONIO GUTIERREZ CABRERO / JOAQUÍN IBÁÑEZ MONTOYA / ANTONIO JUÁREZ CHICOTE / CARMEN MARTÍNEZ ARROYO / RODRIGO PEMJEAN / MIGUEL MARTÍNEZ GARRIDO / ANTONIO MIRANDA REGOJO / GABRIEL RUIZ CABRERO / GUILLERMO YÁÑEZ / PILAR OTEIZA / DARÍO I. GAZAPO DE AGUILERA / FRANCISCO ARQUÉS SOLER / JOSÉ BALLESTEROS RAGA / CONCHA LAPAYESE LUQUE / LUIS ANTONIO GUTIERREZ CABRERO / JOAQUÍN IBÁÑEZ MONTOYA / ANTONIO JUÁREZ CHICOTE / CARMEN MARTÍNEZ ARROYO / RODRIGO PEMJEAN / MIGUEL MARTÍNEZ GARRIDO / ANTONIO MIRANDA REGOJO / GABRIEL RUIZ CABRERO / GUILLERMO YÁÑEZ / PILAR OTEIZA / LUIS JATIVA QUIROGA / GONZALO PULIDO / IVÁN YLLERA DÍAZ DE BUSTAMANTE / JUAN ARANA GIRALT / IGNACIO GONZÁLEZ GALÁN / RAFAEL BENEYTES DURÁN / PEDRO MAGRO DE LA PLAZA / RODRIGO SABORIO DEL VILLAR / MARTA RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ / PEDRO TORRIJOS / MERCEDES CAMINA DEL AMO / ISABEL COLLADO BAILLO / JAVIER ESCALONILLA MORALES / MIGUEL GIRALT VILCHES / JOAQUÍN MOSQUERA CASARES / JOSE A. RODRÍGUEZ CASAS / RENATA SENTKIEWICZ / MARTA TORAL GUINEA / SERGIO ÁLVAREZ BEDOYA / FRANCISCO MUÑOZ CARABIAS / MARCELO RUIZ PARDO / IGNACIO J. SÁNCHEZ / GUADALUPE HERNÁNDEZ LORENZO / MARTA MARTÍNEZ OSMA / JESÚS VASSALLO / CARMELO RODRÍGUEZ CEDILLO / IGNACIO RUIZ RODRÍGUEZ.

// doctorado 08.09. DPA. ETSAM.

Universidad Politécnica de Madrid U.P.M.

Javier Uceda Antolín Rector Magnífico

Ernestina Menasalvas Ruíz Vicerrectora de Doctorado y Postgrado

Víctor Robles Forcada Adjunto a la Vicerrectora de Doctorado y Postgrado

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. E.T.S.A. Madrid

Luis Maldonado Ramos Director E.T.S.A. Madrid

Javier García-Gutiérrez Mosteiro Subdirector de Doctorado, Postgrado e Investigación E.T.S.A. Madrid (2008-2010)

Departamento de Proyectos Arquitectónicos. D.P.A.

Dario I. Gazapo de Aguilera Director D.P.A.

Carmen Martínez Arroyo Subdirectora D.P.A.

Alberto Pieltaín Álvarez-Arenas Secretario D.P.A.

Francisco Arques Soler Coordinador de Doctorado D.P.A.

Edición al cuidado de

Francisco Arques

Mercedes Camina

Javier García Benítez,

Rodrigo García González,

Samuel García,

© de los textos, sus autores

© de las fotos, sus autores

© de esta edición, Mairea Libros

Mairea Libros

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Avenida Juan de Herrera 4, 289040 Madrid

info@mairea-libros.com

www.mairea-libros.com

ISBN: 978-84-92641-53-6

Depósito Legal: M-52191-2010

Impresión StockCero

Un proyecto de Arquitectura Audiovisual: Un Medidor de Paisaje

"Nuestra época (...) prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad (...), lo único sagrado es la ilusión" ¹.

Las nuevas tecnologías han cambiado el mundo en el que vivimos. En la actualidad la información más valorada es la audiovisual – la imagen es un mecanismo globalizador, la entiende todo el mundo-, y su vía de transmisión fundamental es youtube.

En este contexto, la arquitectura busca nuevas vía de expresión y de 'creación', nuevos instrumentos -para 'imitar una realidad que aún no existe'- cercanas al mundo audiovisual. Hablamos de la arquitectura audiovisual², como disciplina próxima al mundo del cine.

"El papel del arquitecto actual tiene mucho que ver con el cineasta -en cuanto a su relación con el lugar-, proyecta a través de una cámara"³, ya no necesita visitar el lugar en el que va a actuar, internet le ofrece toda la información indispensable.

El objeto principal de esta investigación es proponer un ejemplo de arquitectura audiovisual, que apoye la hipótesis del valor de lo virtual frente a lo real. Un elemento intercambiable capaz de superar la seducción que ofrece el mundo presencial, por el hecho de ser intransferible.

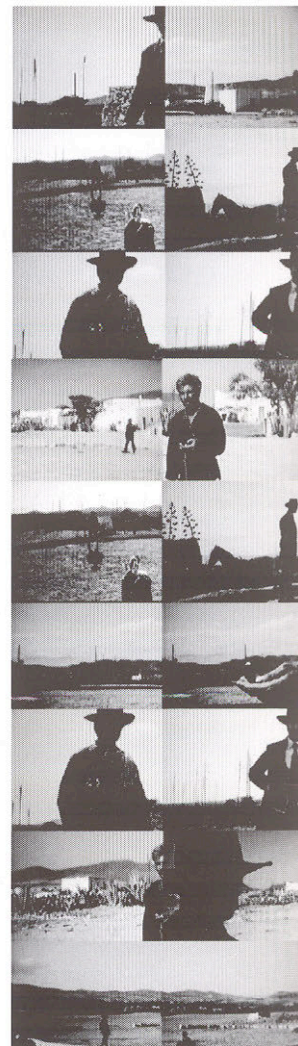
Una de las primeras experiencias multimedia que combinaba la arquitectura con proyecciones, luz y sonido fue el Poema Electrónico⁴ (Bruselas, 1958). Esta obra acústico visual fue ideada por Le Corbusier (1887-1965), quien pronunció estas palabras antes de aceptar el encargo "No les construiré un pabellón, si no un poema electrónico y una vasija conteniendo el poema (...)"⁵.

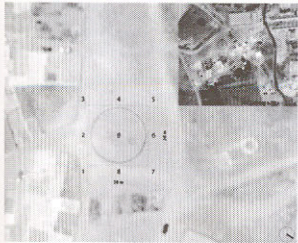
/ El paisaje⁶ como argumento

Hoy en día, es asumido el hecho de que el paisaje natural presenta síntomas de fatiga -todo el medio que nos rodea es ya un medio artificializado-. Quizá sea la arquitectura junto con la tecnología -arquitectura audiovisual-, la que pueda ayudar a conservarlo.

En este sentido, el proyecto propuesto como objeto de esta investigación es un Centro de Interpretación de un paisaje natural, como manera de investigar cuestiones que tienen que ver con la saturación y destrucción del mismo, y establecer alternativas que ayuden a su 'conservación'.

Dado que "si desde un punto de vista existencial aceptamos que el habitar constituye el fin último de la arquitectura (...) referirnos al lugar supone en consecuencia determinar los espacios donde la habitación del hombre tiene cabida o puede desarrollarse"⁷. Estudiar el paisaje es estudiar





el hábitat del hombre, y así lo señala en 1951 Martin Heidegger (1889-1976) en su conocido artículo Construir, habitar, pensar "el mundo, situado entre cielo y tierra no es sino 'la casa donde habitan los hombres', sólo así se podría llegar cabalmente a una comprensión existencial del paisaje, en cuanto elemento fundamental de delimitación de los lugares naturales"⁸.

Partimos de la hipótesis de que la única manera de conservar el paisaje –entidad en permanente transformación- es almacenándolo en materia audiovisual.

Se plantea por tanto, un Centro de interpretación –como simulador⁹ de la experiencia real- que será una video-instalación¹⁰. Situado en la frontera entre lo presencial y lo virtual, como simulador o incluso activador de la experiencia de un paisaje concreto sin alterar su orden natural. Sustituyendo en términos de simulacro a la experiencia 'real' de cada lugar - eso que pertenece a la vida sensorial y que hace peligrar en este momento al planeta-.

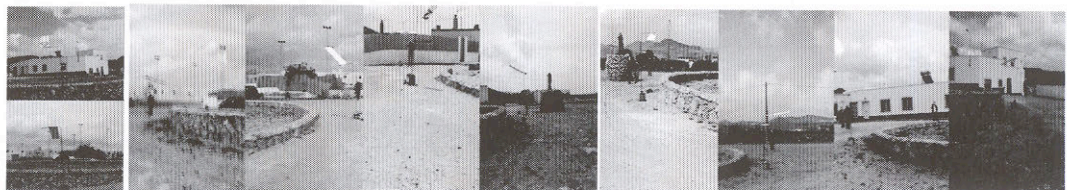
Un Centro de interpretación de la naturaleza que funcione como un museo- ambos son un elemento de sustitución-, como lugar donde se almacena la memoria del paisaje de manera virtual.

Por último, este material audiovisual buscará 'ser mejor' que la experiencia presencial.

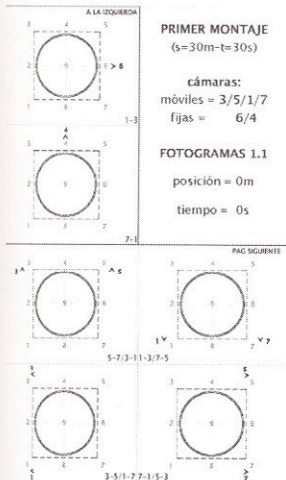
/ El Círculo de Leone

El paisaje siempre constituyó un elemento inseparable en la filmografía de Sergio Leone (1929-1989).

Es significativo el hecho de que Leone prefirió el simulacro –Almería- antes que el 'auténtico desierto' –Arizona (Monument Valley)-, constatando la validez del paisaje virtual frente al real. Los filmes de Leone dibujan con rasgos precisos el lugar. Así el desierto de Almería adquiere una identidad propia, y un paisaje considerado antes no productivo cobra valor gracias al cine. Esta geografía alcanza para Leone dimensiones mitológicas y consigue realzarlo de tal manera que lo virtual, llega a ser más satisfactorio que la 'experiencia real'. En cada uno de sus filmes, Leone

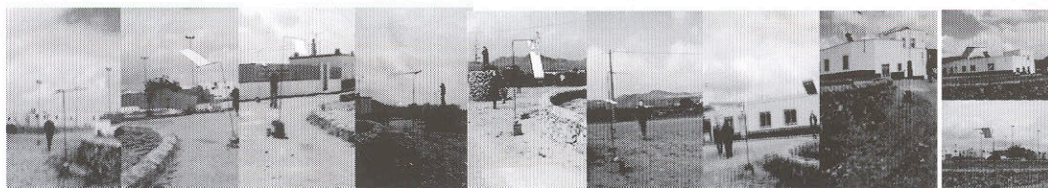


> Fotograma 1



entendió el paisaje como algo fugaz, transitorio y asociado al lugar. En ocasiones, buscó resaltarlo a través de una 'operación propia del landart'. Este es el caso de la escena final de *La muerte tiene un precio* (1965), un duelo a tres en el que Leone conquista un paisaje -al igual que poco antes lo hiciese Robert Smithson (1938 - 1973) en su obra más conocida la *Spiral Jetty* (Gran Lago Salado en Utah, 1970)-. Utiliza el círculo y extiende los individuos en el paisaje en una coreografía propia de un ballet.

Elegimos este lugar con una identidad dentro de lo virtual: el Círculo de Leone, sitio donde se graba la última escena de *La muerte tiene un precio*. Éste se haya en el pueblo de los Albaricoques, en Nijar, dentro del desierto de Tabernas¹¹.

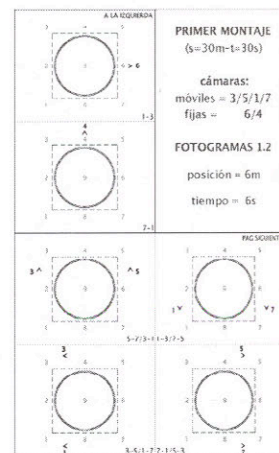


/ La grabación: una coreografía

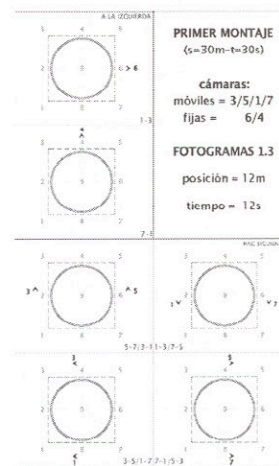
Leone buscó un espacio circular en el que filmar su 'duelo a tres', lo encontró en una era para la trilla de cereales, que normalmente se localizaban en la parte trasera de las granjas almerienses.

El Círculo tiene un diámetro de veintiocho metros. Lo inscribimos en un cuadrado de treinta metros de lado, con la ayuda de nueve gallardetes numerados que delimitan el territorio, a la manera en que el director Akira Kurosawa (1910-1998) define el paisaje en *Ran* (1985).

Paralelamente distribuimos los individuos -cubiertos con máscaras- en el lugar, como personajes de una coreografía de Oskar Schlemmer (1888-1943), a modo de 'esculturas vivas'. Los cuatro situados en los vértices del cuadrado tienen cámaras (cámaras 1, 3, 5 y 7) -que son móviles



< Fotograma 2



< Fotograma 3

en la primera grabación y estáticas en la segunda-; el personaje situado en el centro dispone de una cámara cuyo movimiento será circular; y dos individuos más se sitúan lateralmente, con cámaras (cámaras 4 y 6) -fijas en la primera grabación y móviles en la segunda-; otros deambulan.

Todas las grabaciones son de treinta segundos, recorriendo los treinta metros del lado del cuadrado, según un relación espacio-temporal de 'seis pasos = seis segundos = un fotograma'. Con el fin de apropiarnos virtualmente del territorio.

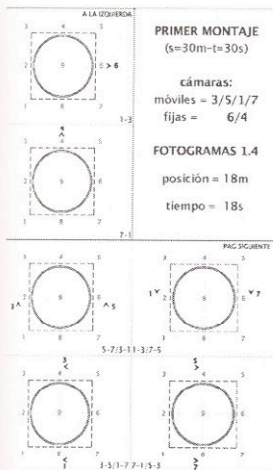
/ El montaje: la pantalla partida

La video-instalación busca amplificar la percepción del paisaje del desierto de Almería a través de la grabación en el Círculo de Leone. Se trata de una experiencia entre lo real y lo irreal, tiene mucho que ver en este sentido con video-instalaciones como Los lavaderos del alma (2004) de Fabrizio Plessi (1940), en la que los monitores conviven con arena de playa en un mismo espacio.

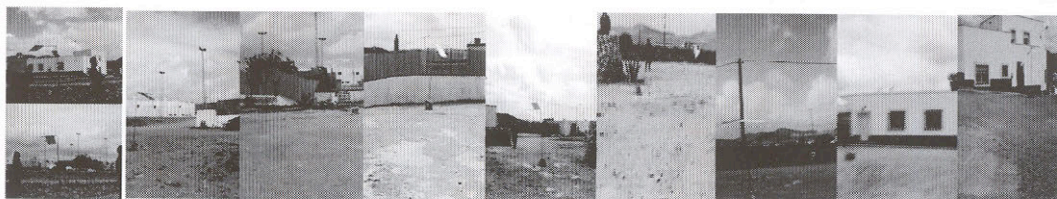
En este caso, se busca hacer más compleja la imagen que se oferta desde el punto de vista virtual – en un intento de simulación de lo presencial-, mostrando en una misma página la visión de ocho cámaras, completada por la imagen ofrecida por otras dos cámaras situadas fuera del cuadrado.

El montaje pretende acercarse a la imagen total del lugar. Aproximarse a la visión de ojo de mosca¹², que fascinaba a Salvador Dalí (1904-1989): la polidimensionalidad¹³ - visión fascinante y moderna como la mirada que en su momento dieron los cubistas¹⁴- que nos permite ver la realidad como una prótesis.

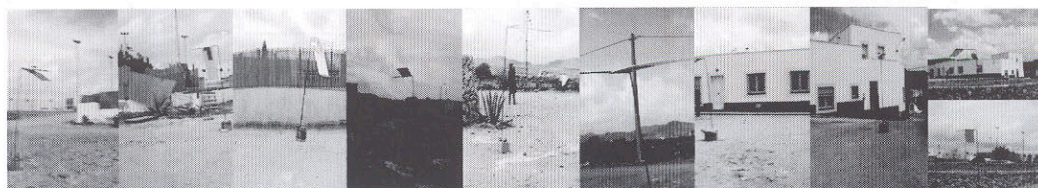
A la hora de componer las imágenes, me fijo en uno de los ejemplos más prodigiosos en este sentido, el cortometraje Sincronías mágicas (1975) del director polaco Zbig Rybczynski (1949). En éste la pantalla se 'desconstruye' en nueve ventanas que miran al mundo, correspondiéndose a espacios supuestamente contiguos donde viven y circulan diversos personajes. Zbig conecta



> Fotograma 4



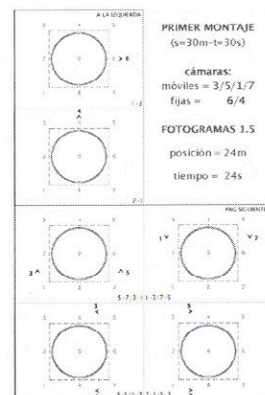
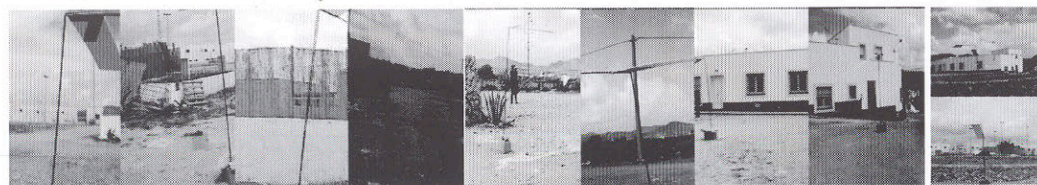
estas nueve vistas a través del movimiento de sus personajes y una serie de emociones provocadas por hechos simultáneos. Este recurso narrativo, que en cine se denomina en inglés split screen, fue una técnica común en el cine de los años sesenta. Recupero aquí esta técnica para mostrar en una imagen plana la percepción que se podría tener en una arquitectura audiovisual construida, en este caso, un cubo. Cada una de sus caras interiores sería una pantalla, así hasta seis, en este Centro de interpretación del paisaje en el que se encuentra el Círculo de Leone. Éste, como 'simulacro de la experiencia real', nos permitiría disfrutar del paisaje sin dañarlo.



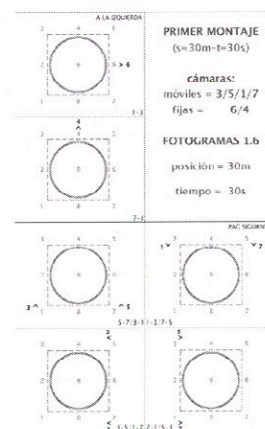
/ Re-virtualizar un territorio

Este Proyecto-investigación de una arquitectura audiovisual -un Centro de Interpretación- permite una visión renovada del paisaje de Almería mitificado a través del spaghetti western de Sergio Leone. El paisaje puro ya no existe, fue Leone quien descubrió un paisaje que nadie conocía, y gracias a sus filmes el paisaje de Almería adquiere una pregnancia de la que carecía anteriormente. Esta 'video-instalación' tiene la intención de renovar ese paisaje. Cuarenta años después, ha vuelto a ocurrir algo similar, nosotros acudimos a él y actualizamos ese paisaje gracias a producir un nuevo material virtual: re-virtualizamos el territorio.

La propia grabación permite ampliar el concepto de realidad que queremos interpretar, a través de un ejercicio de gramática territorial. Y este 'mecanismo' puede ser reutilizado como medidor de otros paisajes, en particular aquellos que han adquirido con anterioridad valor dentro del mundo virtual.



< Fotograma 5



> Fotograma 6

A su vez, la memoria almacenada de esta manera se convierte en un elemento objetivo, dado que no depende de la experiencia individual. La memoria se convierte en una experiencia colectiva. Ahora podemos disfrutar de 'situaciones anteriores' de un paisaje antes de su alteración, incluso de manera interactiva.

La percepción 'virtual' del paisaje que ofrezco, es un recorrido más completo y con una cantidad de información más amplia que la experiencia presencial 'real'. Distintos puntos de vista, que intentan asimilarse a lo presencial, buscan la 'imagen completa'. La imagen polidimensional –cada fotograma presenta un punto de vista distinto– ofrece una percepción global del paisaje. Con once cámaras tenemos una percepción más compleja, y nuestra capacidad de entender el espacio es totalmente distinta.

Queda demostrado así, que las visiones virtuales pueden ofrecer una experiencia más interesante que las presenciales –muchas veces insatisfactorias–.

// NOTAS

1/ 1 Feuerbach. *La sociedad del espectáculo*. "Prologo a la segunda edición de *La esencia del cristianismo*". 2007. p. 37

2/ Arquitectura audiovisual. Def.

La *Arquitectura* es el arte, ciencia y técnica de proyectar y construir edificios.

El término *audiovisual* empieza a usarse en Estados Unidos en los años 1930 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, empieza a teorizarse en Francia durante la década de los años 1950 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea.

3/ Luis Antonio Gutiérrez Cabrero. *Arquitectura Audiovisual*, ETSAM, marzo 2008.

4/ El pabellón Philips, erigido para la celebración de la Exposición Universal de Bruselas de 1958, contenía en su interior el *Poema Electrónico*, una obra acústico-visual realizada por un equipo constituido por Le Corbusier y el músico-ingeniero y arquitecto Iannis Xenakis (redacción del proyecto y su construcción), Edgar Varèse y W. Tak, técnico de la empresa Philips (música), el editor Jean Petit y el cineasta Philippe Agostini (selección de imágenes y filmación del documento cinematográfico). La realización del Poema se llevó a cabo en las instalaciones de la fábrica Philips.

5/ Le Corbusier. http://divagacionx.blogspot.com/2007/10/poema-electrnico-le_corbusiervarse.html. Bruselas, 1958

6/ Paisaje. Def. Se entiende por paisaje cualquier área de la superficie terrestre producto de la interacción de los diferentes factores presentes en ella y que tienen un reflejo visual en el espacio.

La definición de paisaje incluye tres aspectos fundamentales: la dimensión física (el paisaje es el territorio), una dimensión subjetiva y cultural (es una porción de territorio, pero sin olvidar los valores subjetivos que la población le atribuye) y, finalmente, la dimensión temporal-causal (el aspecto del paisaje como resultado de la interacción entre el hombre y la naturaleza).

7/ José Manuel García Roig. *La ventana indiscreta. Nº5. Límites y fronteras. "Horizontes Lejanos, Horizontes de Grandeza, Horizontes del Oeste"*. 2008, p. 83.

8/ José Manuel García Roig citando a Martin Heidegger. *La ventana indiscreta. Nº5. Límites y fronteras. "Horizontes Lejanos, Horizontes de Grandeza, Horizontes del Oeste"*. 2008, p. 84.

9/ Simulador. *Def.* Dispositivo o sistema diseñado para simular un determinado proceso como si fuera real. Tiene su origen en los simuladores de vuelo.

10/ Video-instalación. *Def.* La video-instalación es la combinación conceptual de imágenes generadas electrónicamente y el contexto que las envuelve. Con la video-instalación hemos vuelto a la obra única, la que requiere ser vista exclusivamente en un lugar determinado.

11/ El Desierto de Tabernas es considerado el único desierto de Europa. Está localizado en la provincia de Almería (Andalucía, España), a unos 30 km al norte de la capital, Almería, en los términos municipales de Tabernas, Gádor, Santa Cruz, Alboloduy y Gérgal de la provincia de Almería y protegido como Paraje Natural en una extensión de 280 km².

Por su similitud con los desiertos de Norteamérica, fue utilizado desde los años 50 a los 80 para rodar muchas películas del denominado Spaghetti Western, coproducciones hispano-italianas de Western, con títulos como *La muerte tenía un precio* o *Por un puñado de dólares*, con directores como Sergio Leone, músicas de Ennio Morricone y actores como Clint Eastwood.

12/ Los ojos de las moscas son de los más complejos en el mundo de los insectos. Son ojos compuestos con muchas facetas o lentes individuales, cada uno representando una unidad individual para detectar la luz. Una mosca doméstica tiene 2.000 unidades en cada ojo.

13/ Las personas tenemos una limitada percepción visual. A una sola cota. En este sentido, múltiples cámaras fotográficas o de video son capaces de ofrecer visiones desde distintos puntos de vista, ofreciendo una comprensión más completa de un mismo hecho, objeto o territorio.

14/ *"La representación de un objeto en el espacio, que se quiere captar desde numerosos y distintos puntos de vista, para tratar de aprehenderlo en su totalidad, supuso ya una vieja aspiración de algunas vanguardias artísticas, en particular del cubismo. Su traslación a la arquitectura significó la ruptura de algunas concepciones tradicionales en la comprensión del espacio arquitectónico. Así se han explicado determinadas soluciones espaciales implícitas en la obra de arquitectos tan distintos como Frank Lloyd Wright o Le Corbusier, o experiencias como la del Neoplasticismo"* José Manuel García Roig. *Mirada en Off. "El espacio en el cine y en la arquitectura"*. 2007. p. 17.

// BIBLIOGRAFÍA

- / Banham, R. Teoría y diseño arquitectónico en la era de la máquina. Paidós. Barcelona, 1985.
 / Barthes, R. La cámara lúcida. Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
 / Barthes, R. El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura. Paidós. Barcelona, 1987.
 / Berman, M. Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Siglo XX. Madrid, 1991.
 / Cook, P. Arquitectura: planeamiento y acción. Nueva Visión. Buenos Aires, 1971.
 / Debord, G. La sociedad del espectáculo. Pre-Textos. Valencia, 2007.
 / Deleuze, G. Rizoma (introducción). Pre-textos. Valencia, 1976
 / Eisenstein, S.M. Reflexiones de un cineasta. Lumen, 1970.
 / Echevarría, J. Cosmopolitas domésticos. Anagrama, 1995.
 / Echevarría, J. Telépolis. Destino. Barcelona, 1994.
 / Fernandez-Santos, A. Más allá del Oeste. Debate, Barcelona, 2007.
 / García Roig, J.M. Mirada en Off. Espacio y tiempo en cine y arquitectura. Mairera. Madrid, 2007.
 / Frayling, C. Sergio Leone. Algo que ver con la muerte. T&B Editores. Madrid, 2008
 / Tournikiotis, P. La historiografía de la arquitectura moderna. Mairera, Madrid, 2001.
 / Virilio, P. Estética de la desaparición. Anagrama. Barcelona, 1995.

// WEB

- / <http://es.youtube.com/>
 / <http://www.ubu.com/>
 / <http://www.icinema.unsw.edu.au>
 / <http://www.zappinternet.com/video/NakyDimLak/>
 Hoy-Zappinternet-es-de-broma

- / <http://www.btinternet.com/~ramon/sw/index.html>
 / <http://divagacionx.blogspot.com/2007/10/poema-electrnico-le-corbusiervarse.html>

// FILMOGRAFÍA

- / Allen, W. *Manhattan*. 1979
 / Antonioni, M. *Blow-up*. 1966.
 / Buñuel, L. *Un perro andaluz*. 1929
 / Clément, R. *¡Qué alegría de vivir!*. 1961.
 / De Sica, V. *Milagro en Milán*. 1951.
 / Dreyer, C.T. *Ordet*. 1955
 / Eisenstein, S. M. *El Acorazado Potemkin*. 1925
 / Ferreri, M. *No tocar a la mujer blanca*. 1974.
 / Ford, J. *La diligencia*. 1939.
 / Gilliam, T. *Brazil*. 1985.
 / Gordon, M. *Confidencias a Medianoche*. 1959
 / Greenaway, P. *The Tulse Luper Suitcases*. 2003
 / Kar-wai, W. *In the Mood for Love*. 2000.
 / Kurosawa, A. *Ran*. 1985
 / Kurosawa, A. *Los sueños de Akira Kurosawa*. 1990.
 / Leone, S. *El Bueno, El Feo y El Malo*. 1966
 / Leone, S. *La muerte tenía un precio*. 1965
 / Leone, S. *Por un puñado de dólares*. 1964
 / Nekes, W. *Ulises*. 1982.
 / Porter, E.S. *Life o fan American Fireman*. 1903
 / Ruttman, W. *Berlín sinfonía de una ciudad*. 1927
 / Rybczynski, Z. *Sincronías mágicas*. 1975
 / Zulueta, I. *Arrebato*. 1980.
 / Vadim, R. *Barbarella*. 1968
 / Vertov, D. *El hombre con la cámara*. 1929.
 / Verhoeven, P. *Desafío Total*. 1990
 / Von Trier, L. *Europa*. 1991.
 / Von Trier, L. *Dogville*. 2003.
 / Wenders, W. *Hasta el fin del mundo*. 1992.
 / Wenders, W. *París, Texas*. 1984
 / Wilder, B. *El apartamento*. 1960

